

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### Kesimpulan

Dari analisa diagram proses wayfinding pada bab IV maka penyusun mempunyai beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan proses pemecahan masalah spasial yang dihadapi, subyek tidak hanya mengandalkan atau memakai tanda-tanda verbal grafis saja, mereka juga menggunakan informasi-informasi yang sifatnya non verbal. Seperti dapat kita lihat pada kode **Is** yang terdapat pada diagram analisa Subyek Anang memilih kerumunan pengunjung untuk memutuskan arah jalan dari pintu masuk (**Is<sub>8</sub>**). Subyek Gatot memakai penanda Prasasti untuk mengindikasikan lorong utama (**Im<sub>19</sub>**), kemudian juga suasana ruang yang gelap (**Is<sub>18</sub>**). Subyek Denny dan Subyek Citra memakai penanda karakter spasial bangunan untuk menyimpulkan bahwa mereka telah salah mengambil rute (**Is<sub>12</sub>** dan **Is<sub>11</sub>**) . Tetapi tanda-tanda non-verbal ini selain sangat berfungsi untuk membantu subyek membuat keputusan pada saat mencari ruang, tanda-tanda itu juga dapat mendorong subyek untuk melakukan keputusan dan tindakan yang tidak efisien untuk menemukan ruang yang dituju. Seperti pada contoh Subyek Citra dan Subyek Denny yang melihat dinding sebagai informasi bahwa hal itu adalah sebuah jalan buntu (**Is<sub>9</sub>**). Subyek Gatot memutuskan untuk belok kanan saat ia melihat jalan menuju ke kanan yang ternyata bukan jalan pengunjung ke ruang rawat inap pasien (**Is<sub>8</sub>**).
2. Adanya struktur hirarkis dari seluruh keputusan-keputusan yang dibuat subyek untuk menemukan ruang yang dituju. Hirarki atau struktur keputusan ini bisa kita lihat pada pembagian tugas supaya menjadi hal yang lebih *managable* untuk bisa

ditangani oleh subyek (walaupun ini tidak secara sadar diungkapkan atau diekspresikan oleh subyek di lapangan ). Terdapat jenis keputusan-keputusan yang tidak bisa langsung dilaksanakan menjadi tindakan, keputusan seperti ini lebih sebagai sebuah solusi sekaligus pernyataan masalah dan harus diterjemahkan lagi kedalam keputusan-keputusan lain yang mengacu pada untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Pada diagram dapat kita lihat pada diagram analisa yang pertama antara kolom sebelah kanan dan kolom-kolom yang ada di sebelah kiri. Kolom paling kanan berisi pernyataan *wayfinding solution* dan *wayfinding problem* yang dikembangkan oleh subyek untuk menemukan ruang yang dituju. Sedangkan kolom yang ada di sebelah kiri berisi keputusan-keputusan yang berupa tindakan untuk menjawab masalah atau solusi.

3. Kondisi yang dihadapi subyek saat mereka menggunakan *Inferred Information (Ii)* atau Informasi kesimpulan adalah pada saat subyek menghadapi kondisi dimana hanya sedikit atau tidak ada informasi yang tersedia pada lokasi. Situasi ini mendorong mereka membuat kesimpulan atau perkiraan berdasarkan pemahaman mereka terhadap lokasi, pemahaman susunan spasial bangunan, keputusan yang sudah mereka buat sebelumnya juga informasi yang sudah mereka lihat sebelumnya. Penggunaan *Ii* ini bisa kita lihat pada keputusan dan tindakan subyek seperti Subyek Denny, Subyek Roy dan Subyek Citra pada saat mereka sudah tidak menemukan adanya tanda lab lagi setelah sekumpulan tanda lain maka mereka mempunyai kesimpulan bahwa lokasi lab tentunya berada diantara kedua tanda yang sudah mereka lihat sebelumnya. Subyek Gatot yang memutuskan untuk kembali mencari informasi lab pada denah utama di lobi pintu masuk, demikian juga Subyek Anang.

4. Informasi lingkungan merupakan hal yang fundamental dalam penyelesaian proses wayfinding. Ketiga jenis informasi lingkungan yaitu Information Sensory (**Is**) , Information Memory (**Im**) dan Inferred Information (**Ii**) terlihat digunakan secara berkesinambungan oleh subyek di lapangan untuk menyelesaikan tugas mereka. Informasi-informasi ini juga menjadi unit-unit dimana keputusan-keputusan spasial dibuat berdasar kepadanya. Pada diagram analisa yang kedua kita bisa melihat dimana subyek membuat keputusan dan berdasar pada apa keputusan itu dibuat.
5. Terdapat kondisi munculnya interpretasi berbeda untuk informasi yang sama. Seperti kondisi pada Subyek Roy dan Subyek Citra. Subyek Roy menginterpretasikan tanda (**Is**) B sd H adalah ruang B dan selanjutnya akan urut sesuai dengan abjadnya. Masalah terjadi saat Subyek Roy menemukan ruang A dan ruang H bukan ruang B, sedangkan Subyek Citra menginterpretasikannya (**Is**) tetap sebagai ruang B sampai H dan tidak mempunyai masalah dengannya. Subyek Agus menyimpulkan bahwa Pavilliun Canna dekat dengan ruang III pada saat melihat denah utama. Ini ternyata mempengaruhi keputusan dan tindakan mereka setelah mereka sampai pada lokasi yang ditunjukkan oleh tanda tersebut.
6. Dimana keputusan dibuat, kapan keputusan dibuat dan keputusan apa yang dibuat oleh subyek, bagaimana informasi mempengaruhi pengambilan keputusan subyek serta detail keterangan mengenai proses pengolahan informasi dapat kita lihat pada dua diagram analisa yang berisi hubungan struktur keputusan dan hubungan antara informasi dan keputusan. Selain sebagai diagram analisa diagram tersebut juga bisa dipakai sebagai alat simulasi proses *Wayfinding*.



7. Pada *Wayfinding task* yang kedua hampir semua subyek menemukan ruang secara tidak sengaja. Strategi untuk menemukan ruang seperti ini tentunya bukan standar tersendiri dalam sebuah penelitian juga dalam kondisi nyata terutama apabila terjadi di rumah sakit.

Dari kesimpulan-kesimpulan diatas maka peneliti dapat mendeskripsikan proses *wayfinding* sebagai :

1. *Wayfinding* merupakan suatu proses yang dinamis bukan statis. Ia melibatkan pergerakan aktif seseorang dalam ruang dan keterlibatan secara terus menerus dalam membaca, menginterpretasikan serta merepresentasikan informasi-informasi.
2. Proses *wayfinding* merupakan gabungan dari tiga kemampuan berbeda, kemampuan tersebut adalah pertama kemampuan pemetaan kognitif yaitu kemampuan untuk menghasilkan informasi yang membuat kita bisa mengetahui tempat keberadaan kita serta sekelilingnya. Kedua adalah kemampuan untuk membuat keputusan yang membuat kita dapat merencanakan tindakan-tindakan selanjutnya serta membuat struktur dari padanya dalam sebuah rencana Ketiga adalah kemampuan pelaksanaan keputusan yang merubah keputusan menjadi tindakan dan perilaku.
3. *Wayfinding* adalah aktifitas pemecahan masalah spasial. Solusi terakhirnya adalah urutan dan susunan tindakan yang menuntun sampai pada tujuan yang dimaksudkan. Manifestasi fisik dari proses ini adalah rute yang dipilih.
4. Terdapat tiga aktifitas utama yang terjadi pada proses *wayfinding* atau pada saat orang berusaha mencari atau mencapai tempat tujuannya atau yaitu :

- a. Pemrosesan informasi, disini informasi tidak hanya diterima secara pasif oleh subyek tetapi diperlakukan secara aktif informasi tersebut diproses, disimpan, distrukturkan, dipilih, dipanggil kembali selama proses berlangsung.
- b. Pembuatan rencana atau strategi, yaitu kemampuan yang membuat kita bisa merencanakan keputusan dan tindakan lalu menstrukturkannya
- c. Pelaksanaan keputusan dan tindakan, yaitu kemampuan untuk merubah keputusan menjadi tindakan.

### Saran-Saran

1. Lokasi pada bangunan yang menjadi tempat bagi para pengunjung berkumpul untuk mencari informasi atau mencari tanda harus dibuat lebih luas dengan pencahayaan yang baik terang dan peletakan tanda-tanda petunjuk yang direncanakan dengan baik dan informatif.
2. Perencanaan yang teliti dan baik terhadap proses *wayfinding* beserta fasilitasnya akan memberikan poin positif pada efisiensi dan kenyamanan penggunaan bangunan
3. Perencanaan proses *wayfinding* beserta fasilitasnya yang buruk, tidak direncanakan, diaplikasikan secara insidentil atau desainnya berlebihan akan berakibat langsung terhadap pemahaman spasial, kemampuan orientasi dan kenyamanan pengguna bangunan dengan akibat-akibat seperti tersesat, sulit menemukan tempat yang diinginkan, dan akibat negatif lainnya yang akan berpengaruh pada efisiensi, kenyamanan serta pengalaman meruang seseorang pada bangunan maupun interior tertentu.
4. Perencanaan wujud desain untuk *environmental information* dan proses *wayfinding* di dalamnya dapat juga berfungsi sebagai impresi visual untuk

interior bangunan serta menambah kualitas estetisnya serta *image* atau citra yang diemban sebuah bangunan. Sebuah sinergi desain yang berguna.

5. Pemahaman yang benar terhadap proses *wayfinding* dapat menjadi modal awal bagi desainer untuk mengembangkan alat analisis dan program perencanaan sistem fasilitas-fasilitas *wayfinding* dalam sebuah bangunan publik. Bangunan pada saat dialami tidaklah semudah pada saat para desainer membuatnya pada media dua dimensi diatas kertas. Tentunya tidak akan timbul permasalahan untuk memahami bangunan beserta orientasinya pada tahap dua dimensi seperti ini karena kita bisa melihat keseluruhan ruang dan perhubungannya. Tetapi kemudahan untuk membaca bangunan dan ruang beserta orientasi spasialnya seperti diatas tidak lagi terjadi pada saat orang mengalami atau menggunakan bangunan yang sudah jadi. Volume-volume ruang yang kemudian terbentuk, façade ruang yang berbeda-beda, variasi yang terjadi belakangan juga penambahan dan renovasi membuat bangunan tidak lagi semudah dipahami saat dia masih menjadi *blue print* dan hanya arsitek atau desainer saja yang mempunyai kesempatan untuk membaca denah tersebut, tidak dengan orang awam yang nantinya akan menggunakan bangunan atau sebagai *final user*.
6. Desain sistem *Wayfinding* yang baik tentunya harus didukung dengan kebijakan operasional dalam praktek kesehariannya seperti pemeliharaan, staff terlatih karena kunci keberhasilan dari *wayfinding system* yang memuaskan adalah desain yang baik dengan elemen-elemen pendukung untuk menyediakan informasi yang akurat, konsisten dan kontinyu.



## DAFTAR PUSTAKA

1. Romedi Passini, *Wayfinding In Architecture, Environmental Design Series Volume 4*, New York : Van Nostrand Reinhold ,1984
2. R Downs and Stea D. *Maps in Minds*, New York : Harper and Row, 1977
3. Charles J. Holahan , *Environmental Psychology*, (New York : Random House, 1982
4. Jain Malkin , *Hospital Interior Architecture : Creating healing environment for special patient population* New York : Van Nostrand Reinhold, 1992
5. Albert Bush-Brown, *Hospitable Design/or Healthcare and Senior Communities* New York VanNostrand Reinhold, 1992.
6. Appleyard.D, *Why Buildings Are Known*, Environment and Behavior Journal, 1969.
7. John F Pile , *Interior Design Second Edition* New York : Harry N. Abrams Inc. Publisher, 1995.
8. Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* Jakarta : PT. Rineka Cipta, 1993.
9. Erna Widodo & Mukhtar, *Konstruksi Ke Arah Penelitian Deskriptif* Yogyakarta :Avyrous, 2000.
10. Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, Jakarta : RajaGrafindo Persada, 1994.
11. S. Nasution, *Metode Research : Penelitian Ilmiah* , Jakarta : 2000.

